© 2008 ANUMAN Interactive. Tous droits réservés. Développé par Little Worlds Studio.
Fabriqué par Atari Europe SASU et Distribué par Atari France © Hatier, Paris, 2008.

Atari France - 1, place Verrazzano, - F-69252 LYON Cedex 9.

IMPRIME EN EU

NINTENDO DS™

NTR-CXBF-FRA

HATIER

CONFORME AU
PROGRAMME OFFICIEL

Tout Savoir CE2

L'essentiel du programme

MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, LE LOGO NINTENDO DS ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

DEMARRAGE 2
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT 2
INTRODUCTION 3
PRISE EN MAIN 4
MENU PRINCIPAL 6
LES JEUX 8
CRÉDITS 12
SUPPORT TECHNIQUE 14

Démarrage

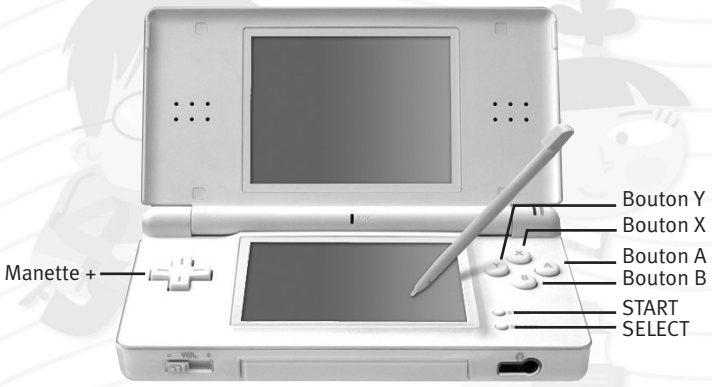
1. Éteindre la Nintendo DS™. Ne jamais insérer une Carte de jeu lorsque la console est allumée.
2. Insérer la Carte de jeu Tout Savoir CE2 dans la Nintendo DS™.
3. Allumer la console. L'écran titre doit apparaître, s'il n'apparaît pas, il sera nécessaire de recommencer à partir de l'étape 1.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, utiliser le stylet Nintendo DS pour sélectionner les options du menu qui s'affiche.

Sauvegarde et chargement

Ce jeu dispose d'une fonction de sauvegarde automatique :
ta progression est sauvegardée automatiquement à condition d'avoir préalablement créé un profil, (voir Création de Profil page 5).
Au prochain démarrage, tu reprends ta partie où tu en était.

Introduction

Tout Savoir est avant tout un outil de soutien pour vous permettre de comprendre et retenir l'essentiel du programme de deuxième année du Cours Élémentaire. Aux travers des nombreux exercices qu'il aborde, Tout Savoir se présente comme un complément idéal aux élèves de CE2. Révise le programme scolaire partout avec ta Nintendo DS™ !



Nintendo DS™ Lite

Prise en main

Utilise le stylet Nintendo DS pour naviguer dans les menus.

Retour ..... Retour

OK ..... Validation

Manette+ haut/bas ..... Faire défiler le texte haut/bas

Bouton Y ..... Faire défiler le texte vers le bas (Configuration droitier)

Bouton A ..... Faire défiler le texte vers le haut (Configuration droitier)

START ..... Quitter un jeu en cours

Note : Toutes les actions du jeu peuvent êtres exécutées sur l'écran tactile grâce au stylet Nintendo DS.

Orientation de l'affichage

La première fois que tu joueras à Tout Savoir CE2, il te sera demandé si tu es droitier ou gaucher, pour ainsi définir l'orientation des écrans de ta Nintendo DS™. Cela te permettra par la suite, de jouer dans les meilleures conditions ! Tu pourras ensuite modifier ce choix dans les Options.

Création de Profil.

Pour créer un profil, choisis à l'aide du stylet un personnage et valide ton choix.

Un écran clavier s'affichera et te permettra d'entrer un nom. La touche shift ⇧ permet de passer des minuscules aux majuscules. Valide ton nom pour rejoindre le menu principal.

Menu principal

Parcours guidé
Il s'agit de l'essentiel du programme officiel de la classe de CE2, divisé en trois périodes. Les leçons te sont présentées dans un ordre bien précis suivant le programme scolaire. Un exercice est proposé. Tu dois le réussir pour valider la leçon et passer à la suivante.
Si besoin, tu peux consulter le cours pour te le remémorer.

Exercices
Choisis la matière et la leçon pour laquelle tu veux t'entraîner.
Attention, les exercices libres sont en temps limité !

Révisions
Révisions CE1
Révise le programme de l'année de CE1 grâce à des QCM (Questions à Choix Multiples). Tu peux y tester tes connaissances en français, maths, histoire, géographie, sciences et anglais. Il y a 10 niveaux, et tu dois valider un niveau pour passer au suivant.
Révisions CE2
Révise le programme de l'année grâce à des QCM (Questions à Choix Multiples). Tu peux y tester tes connaissances en français, maths, histoire, géographie, sciences et anglais. Il y a 10 niveaux, et tu dois valider un niveau pour passer au suivant.

Progression
L'écran des statistiques te permet de visualiser et comprendre où tu en es dans ta progression pour chaque matière et sous-matière. Ainsi, tu peux identifier tes points forts et tes points faibles pour y revenir dans le mode Exercices Libres.

Options
Ce menu permet différents ajustements, comme le réglage du volume ou l'orientation des écrans (droitier ou gaucher). Tu peux aussi y changer de personnage ou effacer ta partie.

Crédits
Pour voir défiler les noms de tous ceux qui ont participé à la création du jeu.

Les jeux

Une fois que tu as commencé un jeu, tu peux le quitter sans le finir. Il te suffit d'appuyer sur START. On te proposera alors de REPRENDRE l'exercice en cours ou de le QUITTER. Si tu choisis de REPRENDRE l'exercice, tu reviendras là où tu t'étais arrêté, comme si tu avais mis le jeu en pause. Par contre, si tu choisis de QUITTER l'exercice, tu retourneras à l'écran de choix des leçons.

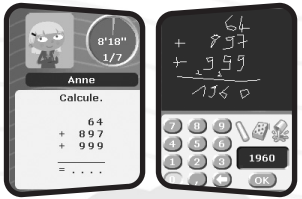
Capture
Cherche la bonne réponse et capture-la en la touchant avec ton stylet pour passer à la suivante. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour faire apparaître la question qui lui correspond.

2'51"
Anne
Surligne les sujets ou les groupes sujets de ce texte.
Surligner joue.
Les écureuils mangent des noisettes.
Le poussin jaune a brisé sa coquille.
Mon petit chien est malade.
J'ai fini

Surligne / Barre
Selon l'énoncé, surligne ou barre la ou les bonnes réponses avec le stylet. Une fois que tu as terminé, le jeu t'indique ce qui est juste, ce qui est faux et ce qui a été oublié.

Ballons / Cœurs / Nuages
Touche le ballon, le cœur ou le nuage contenant la bonne réponse avec le stylet pour le faire éclater. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour faire apparaître la question qui lui correspond.

Relie
Pour relier deux éléments d'une réponse, touche une zone et, sans soulever le stylet, dirige-toi vers une zone située dans la colonne opposée. Pour que la liaison prenne effet, relève le stylet. Une fois l'exercice terminé, les bonnes réponses apparaissent en vert et les mauvaises en rouge.



Ardoise

L'ardoise te sert de brouillon. Elle te permet par exemple de poser tes opérations. Touche avec le stylet la craie pour écrire, l'éponge pour effacer une partie de ton brouillon, le seau pour tout effacer d'un coup. Sur le clavier, tape ensuite avec le stylet la réponse que tu auras trouvée et valide-la en touchant le bouton « OK ». Les bonnes réponses te seront présentées en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour faire apparaître la question qui lui correspond.

Bon Débarras

Touche l'intrus, et sans soulever le stylet, va le jeter dans la corbeille pour t'en débarrasser. Relève le stylet pour laisser tomber l'intrus dans la corbeille. Les bonnes réponses te seront présentées en vert et les mauvaises en rouge. À l'aide du stylet tu peux alors toucher une réponse, qu'elle soit bonne ou mauvaise, pour faire apparaître la question qui lui correspond.

Credits

ANUMAN INTERACTIVE
Stéphane Longeard
CEO

Alain Milly
Publishing Manager

Justine Boivin
Product & Project Manager

Franck Berrois
Senior Product Manager

Caroline Fidelaire
Product Manager Assistant

Sophie Loubier
and Yann Lebecque
Production team

LITTLE WORLDS STUDIO
David CHOMARD
CEO

Didier CHANFRAY
Creative Director

Sébastien VIANNAY
Technical Director

Paul-Henri MICHAUD
Artistic Director

Véronique PALMIER
CFO

Love-Andréa OBAME
Accounting Assistant

Morgan BARBE
Anh NGUYEN
Producers

Elodie REVEL
Project Manager

Elodie REVEL
Lead Programmer

Paul-Henri MICHAUD
Lead Artist

Lionel CHAZE
Level Designer

Lionel ALLOIX
Raphael BENEDETTO
Matthieu CUNZI
Baptiste FETET
Pierre-Cedric THOMART
Programmers

Rodolphe BAX
Alexandre DIEN
Robin GAGLIARDI
Aurélie VIANNAY
CG Artists

HATIER
Editions Hatier
Editorial team

Blandine Renard
Proofreader

Patrick Morize
Illustrator

Marie-José Colcy
André Mul
Christiane et Ambroise Feuillet
Marc Antoine
Richard Minguez
Corinne Touati
Authors

PRINTED MATERIAL / MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN OPERATIONS
Christophe Delanoy
VP Europe Distribution Operations

Caroline Fauchille
Printed Materials Manager

Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copywriter

Alain Fourcaud Supply
Chain Director

Mike Shaw
Jean Grenouiller
Elise Pierrel
Delphine Doncieux
Manufacturing Coordinators

Sophie Wibaux
Planning Project Manager

Anne-Sophie Barale
Sales Administration Manager

QUALITY ASSURANCE TEAM
Claire McGowan
Certification Project Manager

ATARI FRANCE
Alexandre Breas
Business Developper Manager

LOCAL MARKETING TEAM
Olivier Comte
Marketing Director

Beryl Breas
Senior Product Manager

Linda Duchaussoy
Product Manager

Support technique

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00-15:00	-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 08708501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Garantie de 90 jours

La carte de jeu Nintendo DS fournie avec ce produit est garantie par Atari contre tout défaut matériel ou vice de fabrication, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la première date d'achat du produit. Atari pourra, à son libre choix et sans aucun frais pour l'acheteur, décider de réparer ou remplacer la carte de jeu défectueuse. La présente garantie ne couvre pas les défauts occasionnés par l'acheteur ou un tiers, par négligence, mauvaise utilisation, dommage accidentel, utilisation excessive ou abusive, modification ou utilisation non conforme aux instructions du manuel de l'utilisateur du produit.

LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS LES PRODUITS D'OCCASION OU DE LOCATION

Si un défaut couvert par la présente garantie est constaté, veuillez contacter le bureau d'Atari du pays d'achat de ce produit, dont l'adresse se trouve au dos de l'emballage. Si vous retournez le présent produit, vous devez le restituer avec son emballage d'origine, la preuve de l'achat et une description du ou des défauts identifiés.

Si un produit est retourné :

- sans preuve d'achat,
- au titre d'un défaut non couvert par la présente garantie ou
- après l'expiration de la période de garantie,

Atari décidera, seul, s'il convient de le remplacer ou le réparer, aux frais du client. Dans la mesure permise par la loi applicable, Atari exclut toute garantie (formelle ou implicite) de qualité suffisante ou d'adaptation à un usage particulier de ce produit. La présente garantie est un complément et n'affecte aucunement vos droits prévus par la loi.